REFLECT

The Algorithmic Reverb

Mode d'emploi

VirSyn Software Synthesizer

Harry Gohs

Copyright

© 2007 VirSyn Software Synthesizer. Tous droits réservés.

Les informations de ce document sont susceptibles de changer sans préavis et ne représentent pas un engagement de la part de VirSyn Software Synthesizer. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Contrat de Licence et ne doit pas être copié autrement que comme spécifié dans le Contrat de Licence.

Aucun élément de ce document ne peut être reproduit ou diffusé, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de VirSyn Software Synthesizer.

Marques

VirSyn est une marque déposée de VirSyn Software Synthesizer. Tous les autres produits ou noms de sociétés sont des marques ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Attention !

Sans précautions, l'utilisation de ce logiciel peut produire des niveaux sonores potentiellement dangereux pour le système auditif ou pour les systèmes d'écoute, haut-parleurs ou casques. Pour éviter ces dangers réduisez le volume principal avant d'utiliser le logiciel. VirSyn Software Synthesizer décline toute responsabilité en cas de dommages résultant de l'utilisation normale ou excessive de ce logiciel.

08/2007

Sommaire

1 INTRODUCTION 4

1.1 Bienvenue à REFLECT 5
1.2 Installation sur PC 6
1.3 Installation sur Mac 7
1.4 Ecran principal 8
1.5 Gestion des presets 9
1.5.1 EXPLORATEUR 9
1.5.2 LOCALISATION DES FICHIERS DE PRESETS 10

2 REFLECT DE L'INTERIEUR 11

2.1 Paramètres de la réverbération 12
2.1.1 SECTION D'ENTREE 12
2.1.2 PREMIERES REFLEXIONS 13
2.1.3 QUEUE DE REVERBERATION 14
2.1.4 EGALISEUR 15
2.1.5 SECTION DE SORTIE 16

1Introduction

1.1Bienvenue à REFLECT

Félicitations et merci d'avoir acheté REFLECT !

Retour vers le futur! REFLECT est une réverbération algorithmique qui combine la flexibilité des réverbérations algorithmiques classiques à la qualité sonore des réverbérations à base de convolution.

Les créations sonores de grande qualité requièrent une simulation réaliste des premières réflexions ainsi qu'une queue de réverbération douce et sans coloration.

Les premières réflexions donnent à l'oreille humaine les informations les plus importantes pour se faire une idée des dimensions et de la nature d'un espace sonore. La plupart des réverbérations algorithmiques offrent différents algorithmes pour simuler différents types d'espaces telles que les chambres, les halls ou des espaces artificiels tels que les réverbérations à plaques. REFLECT utilise les réponses impulsionnelles de vrais espaces accoustiques ainsi que des algorithmes classiques de réverbération pour simuler leurs propriétés sonores.

1.2 Installation sur PC

Pour un fonctionnement correct les exigences système de REFLECT sont:

- **Pentium III/IV, Athlon XP. 1GHz minimum.**
- **Microsoft Windows XP.**
- **512 MO de RAM min.**
- **Résolution d'écran min. 1024X768 / couleurs 16-bit.**
- **20 MO d'espace disponible sur votre disque dur.**
- **Un logiciel hôte compatible VST2.4 ou RTAS**

Pour installer REFLECT insérez le CD d'installation dans le lecteur de votre PC. Le programme d'installation débute automatiquement. S'il ne le faisait pas vous pouvez démarrer l'installation manuellement en ouvrant le CD-ROM avec l'Explorer et en lançant l'exécutable « setup.exe ». Le programme d'installation vous guide à travers les différentes étapes.

Pour la version du produit téléchargeable, veuillez suivre les instructions incluses dans le message électronique accompagnant la livraison.

Ce produit requiert un enregistrement sur notre site www.virsyn.com dans un délai de 10 jours ou 20 heures d'utilisation.

1.3 Installation sur Mac

Pour un fonctionnement correct les exigences système de REFLECT sur Mac sont:

- **G4 / G5 / Intel Mac à 1GHz min.**
- **Mac OS X 10.4 Universal binary**
- **512 MO de RAM min.**
- **Résolution d'écran min. 1024X768**
- **20 MO d'espace disponible sur votre disque dur.**
- **Un logiciel hôte compatible VST2.4 / RTAS ou AudioUnit**

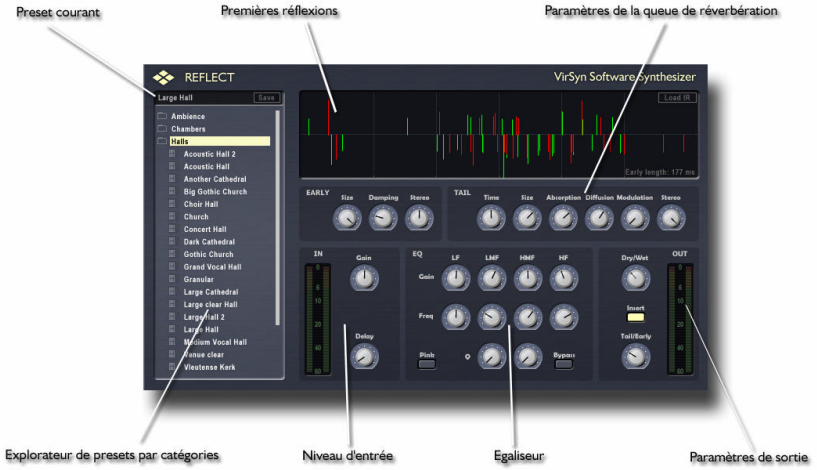
Pour installer REFLECT insérez le CD d'installation dans le lecteur de votre Mac. Double cliquez sur l'icône REFLECT. Le programme d'installation vous guide à travers les différentes étapes. Les trois versions seront installées : VST 2.4, AudioUnit et RTAS.

Lancez ensuite l'installation du système de protection contre la copie (dongle) en cliquant sur l'icône SyncrosoftLicenseControl.

Ce produit requiert un enregistrement sur notre site www.virsyn.com dans un délai de 10 jours ou 20 heures d'utilisation.

1.4 Ecran principal

Le schéma de l'écran principal de REFLECT ci-après montre les différents termes utilisés pour nommer les éléments de l'interface utilisateur.



1.5 Gestion des presets

1.5.1 Explorateur

L'explorateur de presets vous donne un accès structuré aux presets d'usine et à vos propres créations. Les presets sont regroupés selon les catégories suivantes:

Ambience
Ajoute de "air" aux instruments ou aux vocaux. Quasiment sans queue de réverbération.

Chambers
Chambres accoustiques classiques pour des instruments, des percussions et de la musique de chambre.

Halls
Salles de concerts réelles et espaces accoustiques naturels.

Plates
Simulation des réverbérations à plaques métalliques.

Post production
Divers types de pièces spéciales, utiles pour la post production.

Rooms
Espaces accoustiques naturels plus petits.

Spaces
Grands espaces artificiels.

Le nom du preset sélectionné apparaît dans le champ noir en haut de l'explorateur. Si vous voulez sauver vos propres créations c'est là que vous pouvez changer leur nom et cliquer sur le bouton « Save » à droite du nom du preset.

1.5.2 Localisation des fichiers de presets

Les presets usine et utilisateur sont stockés dans des fichiers ayant l'extension « .fxp » aux endroits suivants.

Mac OS X

Presets d'usine:

/Library/Application Support/VirSyn Software Synthesizer/REFLECT/Presets

Presets utilisateur:

/Users/Library/Application Support/VirSyn Software Synthesizer/REFLECT/Presets

Windows

Presets d'usine:

\Document and Settings\All Users\Application Data\VirSyn Software Synthesizer\REFLECT\Presets

Presets utilisateur:

\Document and Settings\All Users\Application Data\VirSyn Software Synthesizer\REFLECT\Data\Presets

2 REFLECT de l'intérieur

2.1 Paramètres de la réverbération

2.1.1Section d'entrée

Input meter

Le vu-mètre d'entrée montre le niveau du signal d'entrée avant le potentiomètre de gain.

Gain

Permet d'ajuster le gain du signal d'entrée dans une plage de +/- 20 dB.

Delay (retard)

Détermine la durée entre la réception directe du son et la queue de réverbération. Ce délai est en relation avec la taille perçue de la pièce simulée. La plage permise va de 0 ms à 300 ms.

2.1.2 Premières réflexions

Les premières réflexions constituent l'élément principal qui permet à l'oreille humaine de se représenter la taille et les caractéristiques d'une pièce. La plupart des réverbérations algorithmiques utilisent différents algorithmes pour simuler diverses sortes de pièces (chambres, hall, …) ou des espaces artificiels (plaques). REFLECT utilise la réponse impulsionnelle d'espaces acoustiques véritables etdes algorithmes de réverbération classiques pour simuler leurs propriétés acoustiques.

Load IR (charger une réponse impulsionnelle)

Importe une réponse impulsionnelle et extrait la structure des premières réflexions pour les transmettre à REFLECT.

Size (taille)

La distance entre chaque écho des premières réflexions détermine la taille perçue de la pièce simulée. Le réglage peut aller de 10% à 100%.

Damping (affaiblissement)

Ce paramètre simule les différences d'absorption des hautes fréquences en fonction de la matière des murs.

Stereo

Ajuste la largeur de l'espace stéréo des premières réflexions.

2.1.3 Queue de réverbération

Time (durée)

Le temps qu'il faut à la réverbération pour s'affaiblir de 60 dB après la fin du son initial. Ce paramètre est en relation avec la taille perçue de la pièce simulée. La plage permise va de 50 ms à 100 seconds.

Size (taille)

Ce paramètre détermine la distance entre les murs vis à vis.

Absorption

Ce paramètre simule l'absorption des hautes fréquences par l'air et les paroies. La plage va de 0% à 100%. Du fait de l'absorption, la durée des réverbérations est plus courte pour les hautes que pour les basses fréquences. Pour les réglages élevés les fréquences élevées vont décroître beaucoup plus rapidement.

Diffusion

Ce paramètre agit sur la densité des sons réverbérés. La plage permise va de 0% à 100%. Les valeurs élevées correspondent à une densité plus grande, ce qui, la plupart du temps, donne un son plus naturel.

Modulation

Ce paramètre permet de modifier légèrement la taille de la pièce au cours du temps. Cela peut permettre d'éviter la montée de résonances désagréables. A utiliser avec prudence – avec certains sons, spécialement les notes de piano tenues, une légère modulation de la hauteur peut apparaître.

Stereo

Ajuste la largeur de l'espace stéréo de la queue de réverbération.

2.1.4 Egaliseur

L'égaliseur agit sur le contenu fréquentiel des premières réflexions et de la queue de réverbération et permet de "colorer" une pièce. Il ne filtre pas le signal direct.

LF – Filtre passe bas

Filtre passe bas.

LMF – Filtre passe bande medium bas

Filtre passe bande pour mettre en valeur ou atténuer les fréquences de 200 Hz à 1 kHz.

HMF – **Filtre passe bande medium haut**

Filtre passe bande pour mettre en valeur ou atténuer les fréquences de 1kHz à 8 kHz.

HF – Filtre passe haut

Filtre passe bas

Bypass

Désactive la section EQ.

Pink (filtre rose)

Filtre spécial permettant d'assombrir la tonalité de la queue de réverbération.

2.1.5 Section de sortie

Dry/Wet

Règle le mélange en sortie entre le signal d'origine et le signal avec réverbération. Si le bouton "Insert" est désactivé ce réglage n'a aucun effet, la sortie correspond purement au signal avec réverbération.

Tail/Early

Balance entre l'énergie relative de la queue de réverbération et celle des premières réflexions. Utiliser des valeurs élevées pour des réverbérations de type ambiance.

Insert

Activer ce bouton si REFLECT est utilisé comme effet en mode "insert". Alors vous pouvez agir sur l'importance de l'effet au moyen du paramètre Dry/Wet qui se trouve au-dessus.